

DIE SÄULEN DER ERDE (de zuilen van de aarde)

Spel voor 2 tot 4 bouwmeesters vanaf 12 jaar

Een spel van Michael Rieneck en Stefan Stadler.

Vrije vertaling door Gesina Zuchowski

Spelmateriaal

- 1 Spelbord
- 12 Bouwmeesters (elk 3 in de 4 kleuren)
- 4 Grote arbeiders (elk 1 in de kleuren)
- 28 Kleine arbeiders (elk 7 in de kleuren)
- 4 Kleine grijze arbeiders
- 1 Kleine zwarte arbeider
- 82 Grondstoffen (houten blokjes):
 - 23 x steen
 - 23 x hout
 - 23 x zand
 - 13 x metaal
- 8 Houten schijven (elk 2 in de 4 kleuren)
- 1 Zwarte ronde kostensteen
- 24 Handwerkerkaarten
- 9 Grondstofkaarten
- 16 Voordeelkaarten
- 10 Gebeurteniskaarten
- 4 Overzichtskaarten (op de ene kant „Verloop speelronde“, op de andere „Voorwaarden voor handwerkers“)
- 1 Belastingdobbelsteen (met waarde 2, 3, 3, 4, 4, 5)
- 1 Kathedraal bestaande uit 6 delen:
 1. Het schip
 2. Het portaal
 3. De apsis
 4. De toren
 5. De toren
 6. Het dak
- 1 Stoffenbuidel

Spelvoorbereiding

- Het **spelbord** wordt in het midden van de tafel gelegd.
- Iedere speler ontvangt in zijn gekozen **kleur** (blauw, rood, groen of geel): de **3 bouwmeesters** alsook de **12 arbeiders**. Dit zijn **7 kleine arbeiders** en **1 grote arbeider** (=5 kleine arbeiders). Alle spelers leggen de arbeiders als voorraad voor zich neer.
De bouwmeesters worden in de **buidel** gestopt, deze wordt naast het spelbord gelegd.
- Alle spelers ontvangen 3 kaarten met de **starthandwerkers** (spelerskleur op rugzijde): **1 cementmenger**, **1 schrijnwerker** en **1 steenhouwer**. Deze arbeiders worden voor de spelers in een rij gelegd.
- Verder ontvangen alle spelers een overzichtskaart in zijn/haar kleur.
- Wie het laatst een kathedraal heeft bezocht wordt de **startspeler** in de eerste spelronde en neemt het eerste stuk van de kathedraal (het schip).
- Alle spelers leggen een **houtschijf** op **veld 2** van het **omlopende overwinningsspoor**.
- De andere houtschijf wordt als **vermogensschijf** op het **waardespoor**, onderaan het spelbord, geplaatst. Om het **startspelervoordeel** in de **eerste** ronde te compenseren zet de startspeler zijn vermogensschijf op 20. De overige spelers krijgen, in uurwijzerzin, elk 1 goud meer als de vorige speler. Zo komen de schijven op 21, 22 en 23 te liggen.
- De **24 handwerkerkaarten** worden volgens rondenummer gesorteerd zoals ze in het spel komen (1 tot 6 – zie rugzijde kaarten). In iedere ronde komen **vier** nieuwe

handwerkerkaarten in het spel. De handwerkerkaarten worden geschud en als aparte stapels klaargelegd.

- De **9 grondstofkaarten** worden geschud.
- Van de **16 voordeelkaarten** worden beide kaarten voor de laatste ronde (rond symbool in de bovenhoek) uit de stapel gezocht en op elkaar naast het spelbord klaargelegd. De overige 14 voordeelkaarten worden geschud. Aansluitend worden 4 kaarten **verdekt** uit het spel genomen. De overgebleven 10 kaarten worden als **gedekte** stapel op de 2 kaarten voor de laatste ronde gelegd.
- De **10 gebeurteniskaarten** worden geschud. Aansluitend worden hiervan 4 kaarten **verdekt** uit het spel genomen. De overgebleven 6 kaarten komen als **verdekte** stapel op het gebeurtenissenveld (nr.1 Ereignis) in de rechterbovenhoek van het spelbord gelegd.
- De **grondstoffen** (houten blokjes) worden op de **grondstofvelden** van het spelbord geplaatst. **Hout** (bruin) komt op het **woud**, **steen** (grijs) op de **steengroeve**, **zand** (beige) op de **kiezeltgroeve** te liggen.
- **4 stenen, 4 hout en 4 zand blokjes** worden op de daarvoor voorziene plaatsen op de **markt** (nr.12) geplaatst.
- Op het „**koningshof**“ (nr.9) wordt **1 metaal** (blauw) blokje op de daarvoor voorziene plaats (de grote tent tussen de kleine blauwe tenten) gelegd. De overgebleven metalen blokjes worden naast het spelbord bewaard.
- De **4 grijze arbeiders** worden op het veld „**Burcht van Shirling**“ (nr.11) gelegd.
- De **zwarte arbeider** wordt naast het spelbord klaargelegd. Hij komt in het spel met een voordeelkaart.
- De **zwarte kostensteen** komt naast het **veld 7** van het **kostenspoor** te liggen.
- De 5 overige **kathedraalbouwdelen** worden samen met de **belastingdobbelsteen** naast het spelbord gelegd.

Doel van het spel

- Het doel van het spel: **zoveel mogelijk overwinningspunten** behalen. Wie op het einde van het spel **de meeste** overwinningspunten heeft, wint het spel.
- Overwinningspunten behalen de spelers door op het einde van elke spelronde hun **grondstoffen**, met behulp van hun **handwerkers**, te **verwerken in bouw materiaal** voor de kathedraal.

Spelverloop

- Het spel verloopt over **6 ronden**. Elke ronde staat voor een tijdspanne van meerdere jaren. Op het einde is de kathedraal afgebouwd.
- Iedere ronde heeft **hetzelfde** verloop, die zich in **3 spelfasen** verdeelt. Dit ziet er op het eerste zicht ingewikkeld uit. Het eigenlijke spel speelt zich af in fase 1 en 2. De fase 3 neemt weinig tijd in beslag. De overzichtkaartjes dienen om de spelfasen duidelijk te maken. Aangezien de punten 1-14 in volgorde van de afbeeldingen op het spelbord volgens de wijzers van de klok staan, is het niet nodig te onthouden wat er als volgende komt.

1. Grondstof- en handwerkerkaarten uitkiezen.

2. Bouwmeesters inzetten.

3. Acties op spelbord (kloksgewijs afhandelen 1 – 14)

1. Gebeurtenis

2. Bisschoppelijk paleis: bescherming tegen gebeurtenis.

3. Inkomsten uit wolfabriek.

4. Kingsbridge: voordeelkaart nemen.

5. Priorei: Overwinningspunten.

6. Hout ontvangen.

7. Steen ontvangen.

8. Zand ontvangen.

9. Koningshof: vrijstelling belasting (eerste speler ontvangt bovendien 1 metaal)

10. Shiring: handwerkers nemen.

11. Burcht van Shiring: 2 arbeiders voor de volgende ronde.

- 12. Kingsbridge markt: grondstoffen kopen en verkopen / metaal alleen verkopen.
- 13. Kathedraal: overwinningpunten door handwerkers.
- 14. Volgende startspeler.

Tip: Wanneer u het spel voor de eerste keer speelt, hoeft u niet eerst de hele spelregels te lezen. Het volstaat, als u de verklaring van elke speelfase leest, deze speelt en dan pas verder leest.

Spelverloop van een spelronde

- De startspeler dekt van de voordeelkaartenstapel de **2 bovenste** kaarten en legt ze **open** op de daarvoor voorziene velden in **Kingsbridge**.
- Van de stapel handwerkerkaarten worden alleen de 4 kaarten voor de eerste ronde genomen en de **2 bovenste** worden **opgelegd** op de daarvoor voorziene velden in **Shiring**.
- De 2 overgebleven handwerkers worden open onder het spelbord gelegd (lichte vakken).
- Naast deze 2 handwerkerkaarten worden **7 grondstofkaarten** per soort open gedekt. 2 grondstofkaarten komen deze ronde niet in het spel en worden apart gelegd. De 9 openliggende kaarten vormen de **uitstalling** voor de eerste ronde.

FASE I: Grondstofkaarten en handwerkers uitkiezen

- De **startspeler** mag als **eerste** een kaart uit de uitstalling nemen, de anderen volgen **klokgewijs**. Als alle spelers een kaart hebben gekozen is **opnieuw** de startspeler aan de beurt, enz.
- Een speler die aan de beurt is **mag** ervoor kiezen geen kaart te nemen. Daarmee **past** de speler en is de volgende speler aan de beurt. Een speler die past mag geen kaarten meer kiezen.
- Als alle 9 kaarten gekozen zijn eindigt fase 1, alsook als **alle** spelers gepast hebben.
- Niet gekozen grondstofkaarten worden voor de volgende ronde **weggelegd**.
- Niet gekozen handwerkers gaan uit het spel.

Kiezen van een kaart

- Het **woud** levert **hout** op, de **steengroeve** levert **steen** op en de **kiezelgroeve** levert **zand** op. Van elke grondstof zijn er 3 kaarten, met een waarde van 2, 3 of 4 grondstoffen. Van deze 9 grondstofkaarten liggen er steeds 7 open en bovendien **2 handwerkerkaarten**.
- Kiest een speler een **grondstofkaart**, dan neemt de speler de kaart en legt die voor zich neer (onder zijn handwerkerkaarten). Aansluitend moet de speler het **vereiste aantal arbeiders** op de steengroeve, het woud of de kiezelgroeve plaatsen. Het **aantal benodigde arbeiders** staat als **getal** op elke kaart, linksboven **op de arbeidersfiguur**. Het aantal varieert van 2 (kleine kiezelgroeve) tot 10 (grote steengroeve). Indien een speler **niet** genoeg arbeiders heeft mag hij de grondstoffenkaart **niet** kiezen.
- Kiest de speler een **handwerker**, dan neemt de speler de kaart en legt die **naast** zijn 3 handwerkerkaarten. Het kiezen van handwerkers wordt met **goud** betaald. De prijs van de handwerker staat in de linkerbovenhoek van kaart aangegeven dmv een **getal in een munt**. De gekozen handwerker is nu in dienst van de speler.
- Wie een handwerkerkaart gekozen heeft, betaald het aantal goud door zijn vermogenssteen het aantal velden op het **goudspoor** terug te zetten. Wie een handwerker **niet** kan betalen mag deze **niet** kiezen.

Aanwijzing: in iedere ronde worden de 4 nieuwe handwerkers duurder, hun vakkundigheid stijgt ook en daarmee hun mogelijkheid om overwinningpunten te maken.

- **Opgelet:** Elke speler heeft maar **5 plaatsen** voor handwerkers. 3 daarvan zijn bij het spelbegin al ingenomen. Kiest een speler een arbeider waarvoor **geen** plaats meer is, moet hij een andere handwerker **verwijderen**. Deze kaart wordt **uit** het spel genomen. Dit kan ook de zo-even gekozen (en betaalde) kaart zijn (*dit heeft enkel zin indien de speler wil verhinderen dat een andere speler deze kaart kiest*).

- Alle spelers die aan het einde van de eerste fase nog arbeiders in **voorraad** hebben zetten die in op de **Wolfabriek**. Daar leveren ze **later** in de ronde belangrijke **inkomsten** op.

Opmerking: *Wie bij het uitkiezen van de grondstofkaarten weinig krijgt, heeft als tegenzet als compensatie veel arbeiders over, die hij in de wolfabriek zet. Daardoor krijgt hij meer inkomsten dan zijn medespelers. De mogelijkheid om arbeiders in de wolfabriek te plaatsen, moet men steeds zelf goed overwegen, aangezien goud in het spel krap is.*

FASE II: Bouwmeesters inzetten

- Na de verdeling van de grondstof- en handwerkerkaarten neemt de actuele **startspeler** de buidel, waarin zich de **drie** bouwmeesters van elke speler bevinden.
- De startspeler trekt **blind** de **eerste** bouwmeester uit de buidel en plaatst deze op de kostensteen. De eigenaar van deze bouwmeester mag nu kiezen zijn eerste **bouwmeester** in te zetten of te passen.

Opgelet: *Eenmaal per ronde mag de startspeler een net getrokken bouwmeester afwijzen en weer terug in de buidel stoppen.*

- Er zijn verschillende velden waar een **bouwmeester** ingezet kan worden:
 - **Bisschoppelijk paleis (bescherming tegen gebeurtenis)**
 - **Kingsbridge (voordeelkaart nemen)**
 - **Priorei van Kingsbridge (overwinningspunten)**
 - **Koninghof (vrijstelling belasting / eerste speler ontvangt tevens 1 metaal)**
 - **Shiring (handwerkers nemen)**
 - **Burcht van Shiring (2 arbeiders voor de volgende ronde nemen)**
 - **Kingsbridge markt (grondstoffen kopen en verkopen/metaal enkel verkopen)**
 - **Volgende startspeler.**
- De bouwmeesters worden op de ronde **bouwmeestervelden** in de verschillende oorden op het spelbord geplaatst. Op ieder veld kan enkel één bouwmeester staan.
- In enkele oorden kan maar **één** bouwmeester geplaatst worden. (Bijv. De Burg van Shiring). In andere oorden kunnen **meerdere** bouwmeesters geplaatst worden. (Bijv. De markt).
- Het inzetten van de **eerste** bouwmeester op het spelbord kost de speler **7 goud**. Dit komt overeen met de plaats van de **kostensteen** op het **kostenspoor**.
- De speler, van wie de bouwmeester het eerst getrokken wordt, heeft de **keuze**: hij kan de bouwmeester inzetten maar moet voor deze **vrije keuze** 7 goud betalen. Is hem dit geen 7 waard, dan kan hij passen (en afzien van de eerste actie)
- Kiest de speler ervoor zijn bouwmeester in te zetten, dan zet hij zijn bouwmeester op een bouwmeesterveld naar keuze en betaald 7 goud (zijn vermogensschijf achteruit plaatsen op het **goudspoor**). Vervolgens wordt de kostensteen op het **kostenspoor** op het **volgende** veld gezet. Het inzetten van de volgende getrokken bouwmeester kost nog maar **6 goud**. Er wordt een **volgende** bouwmeester **getrokken** (eventueel een bouwmeester van dezelfde speler). De eigenaar heeft de keuze om hem in te zetten voor de actuele prijs van het kostenspoor of te passen.
- Telkens als een speler zijn bouwmeester ingezet heeft **of past**, wordt de **kostensteen** op het kostenspoor 1 veld **verder gezet**. D.w.z. de eerste bouwmeester kost 7 goud, de tweede 6, de derde 5, de vierde 4, de vijfde 3, de zesde 2 en de zevende 1 goudstuk.
- Vanaf de **achtste** bouwmeester is het inzetten van een bouwmeester **gratis**.

Belangrijk: *in het spel voor 2 wordt de kostensteen op 0 gezet als alle zes bouwmeesters uit de buidel getrokken zijn.*

- Beslist een speler, van wie de bouwmeester getrokken is uit de buidel, te **passen**, wordt zijn bouwmeester op het veld van het **kostenspoor** geplaatst en wel op het veld, dat de prijs van zijn actie weergeeft.

Voorbeeld: *de rode speler heeft bij 7 goud gepast. De kostensteen wordt op 6 gezet en de rode bouwmeester wordt naast het vakje 7 gezet.*

- Nadat **alle** bouwmeesters uit de buidel getrokken zijn, worden na elkaar de bouwmeesters die gepast hebben gratis op bouwmeestervelden geplaatst.

De speler van wie de bouwmeester het verst links (die het eerst gepast heeft) op het kostenspoor staat, begint. Daarna de bouwmeester die als tweede gepast heeft, enz.
Voorbeeld: Eerst heeft de rode speler gepast (vakje 7), dan de blauwe (vakje 5) en daarna weer de rode speler (vakje 4)(zie afbeelding pag.5). De rode speler mag als eerste zijn bouwmeester gratis op een bouwmeesterveld plaatsen, dan de blauwe en dan weer de rode.
Opgelet: Door een gebeurteniskaart kan het per uitzondering gebeuren dat elke speler in een ronde maar 2 bouwmeesters in mag zetten. Als de 3de bouwmeester van een kleur getrokken wordt, wordt deze naast het spelbord gezet.

FASE III: Acties op het spelbord (kloksgewijs)

In deze fase voeren de **spelers** de acties op het spelbord uit. De velden worden kloksgewijs volgens nummer afgehandeld en de ingezette bouwmeesters worden na het uitvoeren van de actie op een veld terug in de buidel gestopt.

1. Gebeurtenis

- Als alle bouwmeesters op het spelbord ingezet zijn, dekt de startspeler de **bovenste gebeurteniskaart** open en leest deze voor. De gebeurtenis wordt uitgevoerd.
- Er zijn **positieve** (voorzien van een zegel) en **negatieve**(zonder zegel) gebeurtenissen. Een gebeurtenis geldt voor **alle** spelers.
- Een **negatieve** gebeurtenis treft **alle** spelers, **behalve** de speler die in deze ronde een bouwmeester op het veld „**Bisschop**“ heeft ingezet. Hij **kan** zich **beschermen** tegen een negatieve gebeurtenis (zie beneden). Hij is dan de enige die niet getroffen wordt.

Opgelet: Een van de gebeurteniskaarten verplicht de spelers 4 goud te betalen. Wie dit niet kan omdat hij niet genoeg goud heeft, betaalt het goud dat hij heeft. Voor elke 2 goud die hij te weinig heeft, verliest hij 1 overwinningspunt. Bij een oneven schuld wordt dit in zijn voordeel afgerond.

2. Bisschopszetel: Bescherming tegen gebeurtenissen

Wie aan de hoogste geestelijke bijstand vraagt, hoeft geen angst te hebben voor noodlotstreffers. Eventueel krijgt hij zowaar ondersteuning voor zijn plannen.

Een speler, die zijn bouwmeester bij de **bisschop** geplaatst heeft, heeft de keuze: Hij kan zich tegen een negatieve gebeurtenis beschermen **OF** onafhankelijk van de gebeurtenis **1 grondstof naar keuze** van de **markt** kiezen.

3. Inkomsten uit de wolfabriek

- De spelers krijgen hun **inkomsten van de wolfabriek**.
- Voor **iedere arbeider** die een speler aan het einde van fase I in de **wolfabriek** heeft geplaatst ontvangt hij **1 goud**. Hij verplaatst zijn vermogenssteen op het goudspoor overeenkomstig vooruit. De arbeiders komen terug naar zijn **voorraad**.

Belangrijk: Spelers kunnen niet meer dan 30 goud bezitten, overige goudinkomsten komen te vervallen.

4. Kingsbridge: voordeelkaart nemen.

Wie zich om zijn medemens bekommert, wordt rijkelijk ondersteunt.

Een speler, die zijn bouwmeester in **Kingsbridge** heeft staan, ontvangt de **voordeelkaart** die zich boven het bouwmeesterveld bevindt. (verklaring van de voordeelkaarten: zie verder) Indien één of beide velden **onbezet** zijn gebleven, worden de betreffende voordeelkaart(en) uit het spel genomen.

5. Overwinningspunten in de Priorei

Wie zich om de Prior als hoogste bouwheer bekommert, ervaart bijzondere waardering.

Een speler, die zijn bouwmeester als eerste op het veld van de **priorei naar Kingsbridge** heeft geplaatst, ontvangt **2 overwinningspunten**, de **tweede** ontvangt **1 overwinningspunt**. De overwinningspuntenschijfjes worden overeenkomstig verplaatst.

6 - 8. Opbrengsten grondstofvelden

Iedere speler ontvangt voor alle voor zich liggende grondstofkaarten de **grondstofblokjes** (2, 3 of 4 blokjes). De grondstofblokjes worden van de grondstofvelden van het spelbord genomen en voor de speler neergelegd. De grondstofkaarten worden aansluitend voor de volgende ronde bij de overgebleven kaarten van fase I gelegd. De spelers nemen hun arbeiders terug in hun voorraad.

Aanwijzing: Voor hout, steen en zand bestaat elk een voordeelkaart, waardoor de speler 1 extra grondstof ontvangt van het betreffende grondstofveld.

9. Koninklijk hof: belastingsvrijstelling

Wie zich loyaal opstelt en zich met het welbevinden van de koning bezighoudt, wordt niet door willekeurige belastingen getroffen. Wie als eerste in de gunst van de koning komt, ontvangt zelfs 1 metaalblokje uit de koninklijke mijnen.

- De **koning** verlangt **belastingen** van de spelers. De **hoogte** van de belastingen varieert van ronde tot ronde (afhankelijk van de gemoedstoestand van de koning).
- De startspeler **dobbelt**. **Het getal op de dobbelsteen** bepaalt de belasting in deze ronde. De waarde van de belastingdobbelsteen varieert van 2 tot 5.
- Alle spelers betalen de gedobbelde belastingen (2 tot 5 goud) voor de **actuele** ronde en verplaatsen hun vermogenssteen op het **goudspoor** terug.
Uitzondering: spelers die in deze ronde een bouwmeester in het **koninklijke hof** hebben staan, zijn in deze ronde bevrijd van belastingen en betalen **niets**.
- De speler die als **eerste** zijn bouwmeester in het Koninklijke hof heeft geplaatst (op het veld naast het „Metaal“), krijgt naast de belastingsvrijstelling een **metaal blokje** (blauw) en legt dit voor zich neer.

Opgelet: kan een speler zijn belastingen niet betalen, moet hij zoveel mogelijk goud betalen als hij heeft. Voor elke 2 goud dat ontbreekt, verliest de speler 1 overwinningspunt. Bij oneven schulden wordt het bedrag in de speler zijn voordeel afgerond.

10. Shiring: Handwerkers nemen

In Shiring kan men handwerkers voor zijn eigen zaak winnen.

Een speler, die een bouwmeester in **Shiring** heeft ingezet, ontvangt de handwerkerkaart die boven zijn bouwmeester ligt. Deze handwerkerkaart moet hij in zijn rij met handwerkers plaatsen. Anders dan bij het kiezen van handwerkerkaarten in de eerste fase moet men voor deze kaarten **niet** betalen. Indien een of beide velden **onbezet** waren, dan worden de handwerkerkaarten uit het spel genomen.

11. Burcht van Shiring: 2 arbeiders voor de volgende ronde

In de burcht kunnen nieuwe arbeiders verkregen worden.

Een speler, die een bouwmeester op de **burcht van Shiring** geplaatst heeft, krijgt **2 grijze arbeiders**. Deze plaatst hij bij zijn eigen arbeiders voor zich. In de volgende ronde heeft de speler bij de keuze van de grondstofkaarten of bij de inkomsten uit de wolfabriek twee extra arbeiders ter beschikking. Aan het **einde** van de **volgende** ronde moet de speler de beide grijze arbeiders wel weer **afgeven**.

12. Kingsbridge Markt: kopen en verkopen van grondstoffen / metaal enkel verkopen

Aanwijzing: Wie geen bouwmeester op de markt heeft staan kan geen grondstofkaarten kopen en – wat vaker nog belangrijker is – ook geen grondstoffen verkopen, om de eigen goudreserves aan te vullen.

- In **volgorde** (veld 1 tot 4), dat de spelers hun bouwmeester hebben ingezet kunnen zij **afwisselend, meermaals** telkens **1 actie** uitvoeren. Dit gaat zolang door totdat **geen enkele** speler nog acties wil uitvoeren op de markt.
- Een actie is: **kopen** of **verkopen** van een **grondstof**.
- Wie een grondstof **koopt**, neemt **zoveel blokjes van deze grondstof als hij wil** van de **marktplaats** en legt deze voor zich. Er zijn **maximaal 4 blokjes van elke grondstof** op de markt te verkrijgen. Aansluitend verplaatst de speler zijn vermogenssteen op het **goudspoor** terug om de ingekochte grondstoffen te betalen.
Grondstofprijzen: steen = 4 goud, hout = 3 goud en zand = 2 goud.

Opgelet: *metaal* kan op de markt **niet** gekocht worden.

- Wie een grondstof **verkoopt**, geeft zoveel blokjes als hij wil van één soort af en legt deze terug op de grondstofvelden op het spelbord (woud, steen-, kiezelgroeve en metaal naast het spelbord). Aansluitend verplaatst de speler de vermogensschijf op het **goudspoor** in overeenstemming met zijn **verkochte waren** vooruit. Grondstofprijzen: metaal = 5, steen = 4, hout = 3 en zand = 2 goud.
- Wil een speler **geen** acties meer uitvoeren op de marktplaats dan neemt hij zijn bouwmeester terug en stopt hem in de buidel.

Voorbeeld: De groene speler (positie 1) wil hout kopen. Omdat hij maar 7 goud heeft, koopt hij eerst 2 hout voor een waarde van 3 goud per stuk en verplaatst zijn vermogensschijf 6 plaatsen terug. De rode speler (positie 2), die maar 2 goud bezit, verkoopt 1 steen en verplaatst zijn vermogensschijf 4 velden voorruit. Daarna verkoopt groen 1 metaal voor 5 goud. Rood is weer aan de beurt en koopt 2 hout voor 6 goud. Daarmee is alle hout uitverkocht. Groen koopt nog 3 zand en betaalt 6 goud. Rood past en neemt zijn bouwmeester terug. Groen past ook.

Belangrijk: het is **niet** toegestaan grondstoffen van een soort aan te kopen en in dezelfde ronde te verkopen (enkel om medespelers de grondstoffen weg te kopen).

13. Kathedraal: overwinningspunten door handwerkers

- Op het **einde** van een ronde bouwen alle spelers aan de **kathedraal**.
- De **handwerkers** zetten afhankelijk van hun **vaardigheden grondstoffen** om in **overwinningspunten**.
- **Hoeveel** en **welke** grondstoffen in overwinningspunten worden omgezet is afhankelijk van het vakmanschap van de handwerkers waarover een speler beschikt. (zie verder onder handwerkers) De startspeler kiest de grondstoffen die hij bij de bouw van de kathedraal wil inzetten.
- Daarna legt hij alle gebruikte grondstoffen op de grondstofvelden en verplaatst de overwinningspuntenschijf op het **overwinningspuntenspoor** afhankelijk van de **bouwprestatie** van zijn handwerkers. De overige spelers doen kloksgewijs hetzelfde.

Voorbeeld: De startspeler heeft de volgende grondstoffen: 5x zand, 3x steen, 1x metaal. Met de pottenbakker (Töpfer) zet hij 2 zand in 2 overwinningspunten om, de cementmenger (Mörtelmischer) zet 3 zand om in 1 overwinningspunt. De steenhouwer (Steinmetz) zet 2 stenen om in 1 overwinningspunt. De Statisticus levert 1 overwinningspunt op en door de werktuigmaker ontvangt de speler 2 goud, omdat hij metaal bezit. Hij hoeft het metaal niet af te geven. De speler heeft 5 overwinningspunten gewonnen. Het steen- en metaalblokje die hij niet gebruikt heeft mag hij meenemen naar de volgende ronde.

- Indien het overwinningspuntenspoor niet toereikend is voor de puntentelling, telt men door bij 1 en telt er 60 punten bij.

Opgelet: aan het einde van een ronde mag een speler maximaal **5 willekeurige grondstoffen** naar keuze meenemen naar de volgende ronde.

Overtollige grondstoffen worden terug op het spelbord gelegd.

- Tot slot plaatst de **startspeler** zijn kathedraalbouwdeel op de bouwplaats.

Aan het einde van het spel – als het zesde deel gebouwd is – is een wondermooie kathedraal ontstaan.

14. Volgende startspeler

Tip: De startspeler heeft een voordeel bij de keuze uit de grondstof- en handwerkerkaarten en hij mag 1x per ronde een getrokken bouwmeester terug in de buidel stoppen.

Indien een speler op dit veld een bouwmeester heeft ingezet, wordt hij de volgende **startspeler**. Indien dit veld **onbezet** blijft, wordt de **speler links** van de actuele startspeler de nieuwe startspeler. De nieuwe startspeler neemt het volgende bouwdeel van de kathedraal.

Vóór de volgende ronde

Deze zaken moeten gebeuren **voor** de volgende ronde begint.

➤ De grondstoffen op de markt worden aangevuld: 4x steen, 4x hout, 4x zand.
➤ 1x metaal wordt in het koninklijk hof gelegd.
➤ Een speler, die in de afgelopen ronde 2 grijze arbeiders heeft ingezet, legt deze terug op het veld Burcht van Shiring.
➤ De kostensteen wordt terug op veld 7 van het kostenspoor gelegd.
➤ 2 nieuwe voordeelkaarten worden open gelegd op Kingsbridge.
➤ Van de 4 handwerkerkaarten voor deze ronde worden de bovenste 2 open gelegd op Shiring. De andere 2 worden onderaan het spelbord gelegd.
➤ De 9 grondstofkaarten worden geschud. De bovenste 7 kaarten worden open naast de 2 handwerkerkaarten onderaan het spelbord gelegd.

Einde van het spel

Het spel eindigt na de **zesde** ronde. Wie dan de **meeste overwinningspunten** heeft behaald, is de winnaar van het spel. Bij **gelijke stand** wint de speler met het **meeste goud**.

De handwerkers

- De **handwerkers** worden aan het einde van een ronde, bij de bouw van de kathedraal actief.
- Op de onderste helft van de kaart wordt de **verhouding** aangegeven, waarmee een handwerker een of meer **grondstoffen in overwinningspunten omzet**. Het getal in het grondstofsymbool (links) geeft aan hoeveel grondstoffen **nodig zijn**. Het getal in de boog (rechts) geeft aan hoeveel **overwinningspunten** hij hiervoor krijgt.
- Het **getal** in de pijl bepaalt de **capaciteit** van de handwerker. De capaciteit heeft aan hoe vaak de handwerker in elke ronde bij het bouwen van de kathedraal **hoogstens** gebruikt kan worden.

Voorbeeld: De *schrijnwerker (Schreiner)*, waarmee de spelers het spel beginnen, zet het volgende om: 2 hout = 1 overwinningspunt. Zijn capaciteit is 4, dwz dat hij per ronde maximaal 8 hout kan omzetten voor 4 overwinningspunten.

- In de loop van spel duiken **betere** handwerkers in het spel op, die grondstoffen in een **gunstigere verhouding** en/of met een **hogere capaciteit** in overwinningspunten om kunnen zetten.

Voorbeeld: Bij de start hebben de spelers een steenhouwer (*Steinmetz*) die 2 stenen voor 1 overwinningspunt nodig heeft. Een metselaar (*Maurer*) heeft voor 1 overwinningspunt slechts 1 steen nodig, en een beeldhouwer maakt uit 1 steen zelfs 2 overwinningspunten.

Buiten de „normale“ handwerkers, die grondstoffen **omzetten** in overwinningspunten, zijn er enkele bijzondere handwerkers die eveneens aan het einde van iedere ronde actief worden:

- De **goudsmid** (Goldschmied) zet **3 goud om in 1 overwinningspunt**.

Voorbeeld: de speler verplaatst zijn vermogenssteen 12 velden achteruit en krijgt hiervoor 4 overwinningspunten.

- De **statisticus** (Statiker) geeft **1 overwinningspunt**.

Tip: De statisticus heeft hiervoor geen grondstof nodig. Hij neemt wel de plaats in van 1 van de 5 handwerkerplaatsen waar een andere handwerker eventueel meer overwinningspunten in zou kunnen brengen.

- De **werktuigmaker** (Werkzeugmacher) geeft **2 goud, indien** de speler **metaal** in zijn voorraad heeft. Het metaalblokje wordt **niet** gebruikt (hoeft zodoende niet afgegeven te worden).

Tip: De speler mag het metaalblokje eerst gebruiken voor de werktuigmaker en dan aansluitend voor een andere handwerker om te verwerken en daarna afgeven.

- De **speciale schrijnwerker** (Schreiner!) kan **1 hout in 4 goud** omzetten. Dit kan hij per ronde maximaal 2x doen, dwz maximaal 2 hout in 8 goud omzetten. Het hout wordt **verbruikt**.
- De **klokkengieter** (Glockengießer), de **glasblazer** (Glasbläser) en de **orgelbouwer** (Orgelbauer) hebben metaal nodig. De glasblazer heeft daarbij zand nodig en de orgelbouwer hout.

Voorwaarden voor handwerkers

De 3 soorten handwerkers waarmee de spelers het spel beginnen, hebben in vergelijking met de handwerkers die later tijdens het spel erbij komen, ongunstige verhoudingen waarmee ze grondstoffen in overwinningspunten omzetten. Doordat iedere speler **maar 5** handwerkers mag tewerkstellen, zullen deze frequent omgeruild worden tegen andere handwerkers.

Ze hebben echter belangrijke uitzonderingsfuncties waarop gelet moet worden:

➤ Zonder een cementmenger (Mortelmischer) kan geen eigen metselaar (Maurer) overwinningspunten verdienen.
➤ Zonder een steenhouwer (Steinmetz) kan een speler geen stenen verkopen op de markt.
➤ Zonder schrijnwerker (Schreiner) kan een speler geen hout meer kopen op de markt.

Tip: De spelers moeten steeds goed overwegen welke arbeider ze wegnemen, wanneer ze later plaats maken voor betere handwerkers.

De voordeelkaarten

De **voordeelkaarten** die een speler ontvangt in **Kingsbridge** zijn verregaand **zelfverklarend**. Er zijn 3 soorten:

- Kaarten die voor de **rest** van het spel, **voortdurend** gelden (∞). Deze staan voor personen die de speler steunen. (bijvoorbeeld: U ontvangt in iedere ronde **1 hout** als bijkomend inkomen). Deze kaart wordt goed zichtbaar tot het **einde** van het spel voor de eigenaar gelegd.
- Kaarten die **eenmalig** gelden(1x). De speler **bepaald zelf wanneer** hij deze inzet (bijvoorbeeld: U krijgt in een ronde naar keuze belastingvrijstelling). Deze wordt zichtbaar voor de eigenaar gelegd totdat hij **gebruikt wordt** en naar de **aflegstapel** verdwijnt.
- Kaarten die **eenmalig** en **direct** gelden (bliksemflitssymbool) (bijvoorbeeld: U ontvangt direct 8 goud). Deze kaarten gaan hierna direct **uit het spel**.

Belangrijk: Voor de laatste (zesde) ronde worden automatisch de beide voordeelkaarten voor deze ronde in Kingsbridge gelegd.

1. U ontvangt direct 1x metaal.
2. U ontvangt direct 1x steen en 1x hout.

DIE SÄULEN DER ERDE die Erweiterung (de zuilen van de aarde, de uitbreiding)

Voor 2-6 bouwmeesters vanaf 12 jaar.

De geschiedenis van de bouw van de mooiste kathedraal van Engeland van de twaalfde eeuw gaat verder. Veel nieuwe beslissingsmogelijkheden zijn toegevoegd.

Nu is het ook mogelijk met vijf of zes spelers te spelen.

Spelmateriaal

- 1 Speelbord
- 4 Houten schijven (elk 2 in oranje en wit)
- 14 Kleine arbeiders (elk 7 in oranje en wit)
- 7 Bouwmeesters (elk 3 in oranje en wit, 1 in zwart)
- 10 Grondstoffen
 - 3x steen (grijs)
 - 3x hout (bruin)
 - 3x zand (beige)
 - 1x metaal (blauw)
- 2 Grote arbeiders (1 oranje en 1 witte)
- 1 Kaart "inspiratie in Saint-Denis"
- 1 Grondstofkaart
- 2x3 Starthandwerkers (achterkant oranje en wit symbool)
- 6 Handwerkers
- 10 Voordeelkaarten
- 2 Overzichtskaarten (oranje en wit)
- 4 Gebeurteniskaarten

Aanwijzing: Het doel en het spelverloop zijn hetzelfde als bij het basisspel. Alle veranderingen worden hieronder beschreven. In het spel met 5 en 6 spelers komt in ieder geval het nieuwe speelbord erbij. Ook bij een minder spelersaantal kan met het nieuwe speelbord gespeeld worden.

Spelvoorbereiding

Het spel wordt net zoals het basisspel voorbereid met de volgende aanpassingen:

- Het nieuwe **spelbord** wordt aan de **linkerkant** van het basisspelbord gelegd.
- Naast **Frankrijk** wordt de kaart "**Inspiratie in Saint-Denis**" open gelegd.
- De **voordeelkaarten** (oude en nieuwe) worden in 2 stapels gesorteerd:
 1. **14 duurzame voordeelkaarten** (Romanfiguren): Elk 2 daarvan komen per ronde op de voordeelkaartenvelden in **Kingsbridge**. *Net zoals eerst worden de beide slotkaarten van het basisspel in de zesde ronde in Kingsbridge gelegd.*
 2. **9 voordeelkaarten** die **eenmalig** of **meteen** gelden: Per ronde wordt een van deze kaarten op het nieuwe speelbord op Shiring gelegd. *De nieuwe slotkaart "Processie" komt in de zesde ronde op Shiring te liggen.*
- De **nieuwe handwerkers** en nieuwe **gebeurteniskaarten** worden met die uit het basisspel gemengd.

Belangrijk: Bij **twee tot vier spelers** wordt van de vijf handwerkers elke ronde een handwerker willekeurig getrokken en ongezien uit het spel genomen.
- Op het grondstofveld **ertsmijnen van de koning** wordt de gehele metaalvoorraad gelegd.
- De **zwarte bouwmeester** wordt naast het speelbord klaar gezet.

Extra voorbereiding voor elke ronde bij 5 en 6 spelers:

- In de uitstalling voor de handwerkers aan de onderkant van het speelbord komt aan het begin van elke ronde een **derde** handwerker erbij. Er wordt dus met **alle 5 handwerkers** gespeeld: twee komen er op de handwerkervelden in Shiring en drie in de uitstalling.
- De **nieuwe grondstofkaart** "kieselgroeve" (1 arbeider voor 1 zand) wordt aan het begin van elke ronde met de grondstofkaarten van het basisspel gemengd.

- Bij **5 spelers** worden maar **8 grondstofkaarten** in de uitstalling gelegd. Net zoals voorheen komen er per ronde **twee** kaarten **niet** in het spel.
- Bij **6 spelers** worden altijd alle **10 grondstofkaarten** uitgelegd.

Het speelbord

Het nieuwe speelbord biedt **vier bouwmeestervelden**, waarop de bouwmeesters ingezet kunnen worden. Bovendien zijn er vier velden “kruistochten” waarop de **spelers in Fase I** hun **arbeiders** zetten kunnen, om overwinningspunten te behalen.

De bouwmeestervelden en kruistochten zijn van **9a.** tot **9e.** doorgenummerd.

Bij het uitvoeren van de bouwmeesteracties komen ze dus **na** het koningshof (9) en **vóór** de handwerkers in Shiring (10) aan de beurt.

9a. Belastinginname

- Een speler, die een arbeider ingezet heeft bij de belastinginname, krijgt zelf **belastingvrijstelling**. Bovendien krijgt de speler **goud** ter hoogte van de **belastingdobbelssteen** (Dobbelssteenworp in 9.).

9b. Kruistochten

- In Fase I van elke ronde (grondstofkaarten en handwerkers uitkiezen) hebben de spelers in elke beurt de mogelijkheid, in plaats van een handwerker te kiezen of arbeiders op een grondstofveld of de wolfabriek te zetten, de keus om enkele arbeiders voor de kruistochten in te zetten. Daarvoor krijgen zij 2 respectievelijk 1 overwinningspunt.
- Wie **zes** respectievelijk **zeven** arbeiders inzet, krijgt **2 overwinningspunten**.
- Wie **drie** respectievelijk **vier** arbeiders inzet, krijgt **1 overwinningspunt**.
- Elk van deze vier mogelijkheden kan in elke ronde maar één keer gebruikt worden.
- **Nadat** de overwinningspunten toegekend zijn, krijgen de spelers hun ingezette arbeiders voor de volgende ronde weer terug.

Aanwijzing: *Heeft een speler niet het exacte aantal arbeiders ter beschikking, mag hij met de grote arbeider “er over heen gaan”. Er wordt echter niet “gewisseld”.*

9c. Frankrijk

- Een speler die een bouwmeester heeft ingezet in Frankrijk, krijgt de kaart “**Inspiratie in sain-Denis**”.
- Bij de actie “kathedraal” (13.) mag hij deze gebruiken als **een willekeurige al uitgelegde** handwerker. Dit kan een eigen zijn (ook een, die hij in deze ronde al gebruikt heeft) of een handwerker van een medespeler. De handwerker kan de speler slechts met een **met 1 verminderde** capaciteit gebruiken. Een handwerker zonder capaciteit of een met capaciteit 1 kan dus niet gebruikt worden. Aan het eind van de ronde wordt de kaart weer naar Frankrijk terug gelegd.

9d. Kust

- Een speler, die een bouwmeester aan de kust ingezet heeft, mag daar zoveel grondstoffen **verkopen** als hij wil. De prijs, die daarbij verkregen wordt, is per grondstof één goud **hoger** als op de markt in Kingsbridge.
- Aan de kust kunnen echter **geen** grondstoffen **ingekocht** worden.
- Om stenen te kunnen verkopen, is het ook aan de kust nodig om een **steenhouwer** (Steinmetz) te bezitten. (zie “**voorwaarden voor handwerkers**”, pag. 9).

9e. Shiring

- Een speler, die een bouwmeester in Shiring geplaatst heeft, krijgt de hier uitgelegde **voordeelkaart**.

Het bouwmeesterspoor (alleen bij 5 of 6 spelers)

Als er met 5 of 6 spelers gespeeld wordt, komen er van elke speler maar 2 bouwmeesters in de buidel. De derde bouwmeester van elke speler wordt naast het bouwmeesterspoor aan de bovenkant van het nieuwe spelbord gezet.

- De **eerste** speler, die zijn uit de buidel getrokken bouwmeester op het **bouwmeesterveld inzet**, moet bij **6 spelers** zijn **derde** bouwmeester (die naast het bouwmeesterspoor staat) onmiddellijk op het **veld 6** van dit **spoor** plaatsen en bij **5 spelers** op het **veld 5**.
- **Past** de speler, dan wordt de derde bouwmeester nog niet op het bouwmeesterspoor geplaatst.
- De andere spelers ondergaan hetzelfde principe. Wie zijn **eerste** bouwmeester op een bouwmeesterveld plaatst, zet zijn **derde** bouwmeester op het eerstvolgende **vrije** veld van het bouwmeesterspoor. Dus in een spel van 6 op de 5, daarna op het vierde veld, etc.
- Als de **buidel leeg** is, worden de overige bouwmeesters, voor wie gepast werd op het kostenspoor, ingezet.
- **Daarna** worden de bouwmeesters van het bouwmeesterspoor ingezet. Van elke speler staat daar nu één figuur. De speler die het meest **links** op het spoor op het eerste veld staat **begint**. Dit betekent dat de speler, die als **eerste** een bouwmeester ingezet heeft, nu het nadeel heeft als **laatste** te zijn.

Aanwijzing: *Wordt de gebeurteniskaart uit het basisspel opgedekt, waarbij van elke speler in de volgende ronde maar 2 bouwmeesters ingezet mogen worden, dan wordt de tweede getrokken bouwmeester van een speler werkeloos naast het bord geplaatst.*

Verdere regels

Uitzonderingsregel bij 6 spelers in de zesde ronde

In de laatste ronde zijn er enkele bouwmeestervelden, waarvan het niet zinvol is, om daar een bouwmeester te plaatsen. (bijv. "startspeler" of "Burcht"). Daarom geldt bij 6 spelers (en enkel hier) de volgende **uitzonderingsregel**:

In de **laatste** (zesde) ronde mag een speler op de actie van één of meerdere van zijn **ingezette** bouwmeesters **afzien** en krijgt daarvoor per actie **1 overwinningspunt**. Zo kan het in deze ronde zinvol zijn om een bouwmeester toch in de burcht te plaatsen.

Aanvullende verklaringen van enkele kaarten

De meeste nieuwe handwerkers, voordeel- en gebeurteniskaarten zijn zelfverklarend. Enkelen worden hier nader verklaard.

De Handwerkers

- De **tegelbrander** (Ziegelbrenner) zet 1 zand om in 1 steen, met een capaciteit van 2.
- De **assistent** (Gehilfe) verhoogt de capaciteit van **een eigen** handwerker met 1. Dit kan in elke ronde een andere handwerker zijn. Voor een handwerker die metaal omzet, kan de assistent echter niet gebruikt worden.

De voordeelkaarten

William Hamleigh

- De speler die deze voordeelkaart krijgt, krijgt de **zwarte bouwmeester**. Deze figuur wordt aan het begin van elke ronde in de buidel gedaan.
- Wordt hij uit de buidel getrokken, zet de speler hem gratis op een leeg bouwmeesterveld **als stedehouder**. De kostensteen wordt daarbij niet verder gezet.
- De **volgende** bouwmeester, die van deze speler getrokken wordt, moet de speler op dit gereserveerde bouwmeesterveld plaatsen. Daarvoor betaalt hij de **actuele kosten** overeenkomend met het kostenspoor en plaatst de zwarte bouwmeester na de ruil voor zich neer. **Past** de speler, dan moet hij de zwarte bouwmeester van het speelbord nemen en het veld weer vrijgeven. Hetzelfde geldt, als hij zijn getrokken bouwmeester op een ander vrij veld inzetten wil.
- **In beginsel geldt:** De zwarte bouwmeester moet altijd door de **volgende** bouwmeester, die zijn bezitter op het bouwmeesterveld inzetten mag, worden omgeruild. Afhankelijk van de spelsituatie kan dat een getrokken bouwmeester zijn, een bouwmeester voor wie voorheen gepast is of een bouwmeester op het bouwmeesterspoor.
- Ook de zwarte bouwmeester mag van de startspeler in de buidel terug gedaan worden.

- **Aanwijzing:** *Afhankelijk van wanneer de zwarte bouwmeester uit de buidel getrokken is, is hij verschillend sterk. In een spel van 2 tot 4 spelers kan het voorkomen, dat hij in een ronde werkeloos is.*

Koningin Mathilde geeft Kingsbridge marktrechten!

De speler mag zoveel grondstoffen als hij wil van de grondstoffenvelden voor de prijs kopen of verkopen, die op de markt gelden. Metaal kan met deze kaart niet gekocht worden.

De gebeurteniskaarten

Shiring lokt bouwmeesters voor de bouw van een eigen kathedraal weg!

De speler, die een bouwmeester bij de bisschop heeft staan, mag natuurlijk van de bescherming afzien en een bouwstof van de markt nemen. Aansluitend moet hij dan wel een **andere** eigen bouwmeester van het bord nemen.

Het spel voor 2 tot 4 zonder nieuw speelbord

In een spel van 2 tot 4 spelers kan ook zonder het nieuwe speelbord gespeeld worden. Dan wordt alleen met de nieuwe voordeel-, gebeurtenis- en handwerkerkaarten naar de regels van het basisspel gespeeld. Aan het begin van het spel worden overtollige kaarten blind getrokken en verdekt uit het spel genomen.